BLOOD BERETS



IMPERIALS STOLTHET



I. SÅ HÄR SPELAR MAN

BLOOD BERETS handlar om några av drabbningarna mellan en elitenhet från Imperial Corporation och en odöd styrka bestående av legionärer och nefariter från den mörka legionen. Spelarna manövrerar varsin grupp figurer på en spelplan som byggs upp av nio terrängsektioner.

Reglerna är upplagda så att spelarna ska lära sig lite i taget. Till att börja med blir det ett avsnitt om förflyttning och om hur man använder vapnen, innan man spelar det första uppdraget. Därefter kommer regler som behandlar Venus' djungler, innan det är dags för det andra uppdraget. Det sista avsnittet i regelboken tar upp avancerade regler som man kan lägga till när man behärskar grunderna. Därefter kan man välja mellan att spela de första uppdragen igen med samtliga regler och kort, eller att gå vidare till det sista uppdraget.

FIGURERNA OCH FIGURKORTEN

Figurerna är spelets hjärta. För varje figur finns det ett figurkort med all viktig information. Imperial har två närstridsspecialister, sergeant McBride och medic Hawkes, och fyra vanliga soldater. Legionsidan består av två nefariter och åtta namnlösa, odöda legionärer.

SPELMILJÖN

Spelplanen består av två olika miljöer, djungeln och grottorna. I *Uppdrag 1: Ner i grottorna* har Blood Berets gett sig ner i ett okänt grottsystem på jakt efter en grupp fångar. *Uppdrag 2: På jakt efter fienden* är ett spaningsuppdrag i Venus djungler där Blood Berets söker efter nergångarna till en underjordisk bas. *Uppdrag 3: Blixtattack* kombinerar allt detta – trupplandsättning, spaning och infiltration. Under tiden försöker de nefaritstyrda legionärerna att stoppa inkräktarna och ha ihjäl dem.



THE BLOOD BERETS

När köpmännen lade beslag på den tionde planeten väckte de den sovande besten, må dess namn för evigt vara förbannat och avskytt. Girighet och stolthet förde dem ut på den eviga förtappelsens stig när de vände sig bort från våra ärorika och allseende profeter, och högmodigt förkastade deras heliga varningar. Köpmännen satte fot på planeten och bröt trotsigt de sigill som höll mörkret stånget. Genom deras stolthet och dårskap öppnades portarna till vårt universum.

Och så föll den mörka legionen över oss, ylande av förstörelselusta och korruption. Horder av avfällingar pressades till ondskefullt och perverterat raseri av de mörka apostlarna och marscherade under deras djävulska baner.

/Utdrag ur Första krönikan – Mörkrets ankomst och kardinalens kall; nedtecknad av Alexander Horatio



BLOOD BERETS VÄRLD

Under denna mörka tidsålder styrs världen av de fem väldiga megakorporationerna. Nationalstaternas regimer dukade för länge sedan under av korruption, den ruttnande byråkratin och de olösliga politiska gisslen. Under århundradena har solsystemet erövrats i en nybyggaranda som aldrig tidigare skådats i mänsklighetens historia. Mars och Venus har genomgått fullständiga terraformeringar. Megastäder och industrianläggningar har anlagts över hela systemet. Bolagen för ständiga krig mot varandra och mot den mörka legionen - krig vars omfattning får tidigare konflikter att blekna. Det heliga brödraskapet och bolagens trupper är hängivna den ändlösa kampen mot den mörka legionen.

NUMRERADE RUTOR



Den spelare som uppfyller sina mål först har naturligtvis vunnit.

HANDLINGAR

Varje figur kan utföra ett bestämt antal handlingar under varje spelrunda. Hur många dessa är anges på figurkorten.

- Ett skott mot en fiende är en handling.
- Att flytta upp till tre rutor på spelplanen är också en handling.

Detta betyder att en figur med tre handlingar kan skjuta tre gånger eller flytta sammanlagt nio rutor, eller genomföra en valfri kombination av skytte och förflyttning.

FÄRDIGHETER OCH FÄRDIGHETSKAST

Färdigheter och färdighetskast bestämmer om en handling lyckas eller inte. Varje färdighet har ett siffervärde. Spelaren slår en gång med en 20-sidig tärning och jämför resultatet med färdighetsvärdet. Om slaget är lika med eller lägre än färdighetsvärdet har handlingen lyckats. Om slaget är högre har handlingen misslyckats.

En Blood Beret med en skjutvapenfärdighet på 14 använder sina tre handlingar till att skjuta på tre legionärer. Han slår "8", "14" och "19", vilket ger två träffar och en miss.

Alla figurer är utrustade med rustningar och vapen av skiftande kvalitet. För att ta reda på om en figur skadas eller inte av en träff ska den försvarande spelaren slå ett rustningskast med hjälp av figurens rustningsvärde. Se efter vilken skada vapnet gör och dra av det från rustningsvärdet, och slå sedan tärningen. Om resultatet är högre än det modifierade rustningsvärdet har figuren blivit skadad.

- *De två träffade legionärerna har rustningsvärde 22.*
- *Blodsbaskern använde sitt vanliga vapen, en Intruder med 12 skadepoäng.*
- *Rustningsvärde på 22 minus 12 ger ett modifierat värde på 10.*
- *Legionärspelaren slår tärningen en gång för vardera träffen och får "8" och "15".*
- *Den första legionären klarar sig medan den andra blir skadad.*

När en figur skadas vänder spelaren på figurkortet.

SPELDELARNA

Plastfigurerna behöver sättas ihop. Längst bak i regelhäftet hittar du en uppsättning numrerade och pilförsedda kvadrater som du kan fotostatkopiera och limma fast på figurstöden. Gör en skåra för skenan under fötterna på figuren och tryck sedan fast figuren i stödet. Siffran ska befinna sig bakom figuren och pilen ska peka framåt. Det kan vara nödvändigt med en droppe lim om figurerna sitter för löst i stöden.

Siffrorna identifierar var och en av figurerna. Det finns två sorters Blood Berets – närstridsspecialisterna ska ha nummer 1 och 2, och de fyra skyttarna ska ha nummer 3 till och med 6. Nefariterna ska också ha nummer 1 och 2. Ge legionärerna nummer 3 till och med 10.

SPELPLANEN

Var och en av de nio spelplanssektionerna har djungel på ena sidan och ett



grottsystem på den andra. Det finns tre varianter av vardera nivån. Grottsektionerna beskrivs emellanåt som "korridorer", "labyrinter" och "hallar".

KORTEN

Det finns kort av följande typer: figurkort för Blood Berets och den mörka legionen, utrustning för Blood Berets, nekrotech för den mörka legionen och mörka förmågor. Det finns dessutom figurkort så att en spelare ska kunna sätta ihop en Bauhaus-styrka om sex man med hjälp av tennfigurer som kan köpas separat.

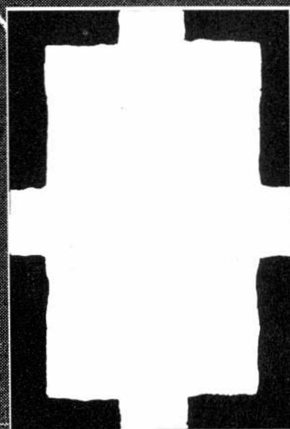
BRICKORNA

Det finns ett antal brickor av olika slag. Dessa används för att hålla reda på saker på spelplanen. Initiativbrickorna avgör vilken spelare som får agera med en figur och visar också vilka figurer som har agerat. Truppbrickorna används av legionspelaren för att hålla sina trupprörelser hemliga. Bedövad-brickor talar om att en figur tillfälligt är försatt ur spel, och så vidare. Varje typ av bricka beskrivs i anslutning till respektive regel.

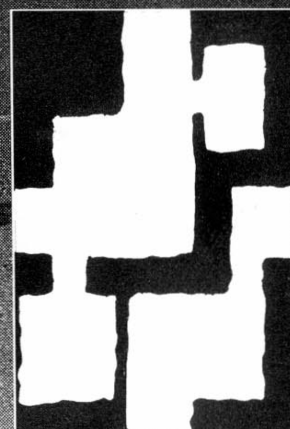
TÄRNINGEN

I Blood Berets används en 20-sidig tärning för alla tärningskast. Om du inte har använt en sådan tidigare föreslår vi att du testslår den ett par gånger. Eftersom den rullar ganska lätt är det viktigt att du slår på ett jämnt underlag. Du läser av resultatet på den sida som är vänd uppåt.

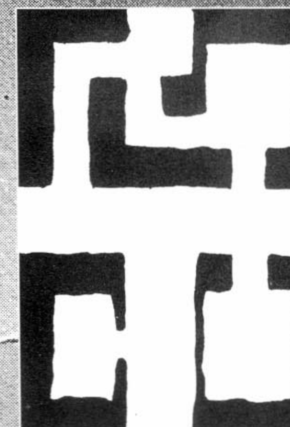




Hall



Korridor



Labyrint



KRIGET MOT MÖRKRET

Korporationerna har sedan länge förstått att mörkrets legioner är det största hotet mot mänskligheten och mot dem själva. Därför har de satt in alla tillgängliga resuser på att förhindra att horderna skall vinna mer mark och lägga än fler svaga själar under sin mörka skugga. Elittrupper och reguljära arméenheter slåss sida vid sida på solsystemets krigshärjade planeter. På världar där totalt mörker råder, i landskap av evig vinter, på Mars' ändlösa slätter och i den norra regnskogens täta djungler på Venus utspelas väldiga slag. Trots att företagen besitter en extremt avancerad militär teknologi vinner ändock den mörka legionen mark från gång till gång. Endast det mystiska brödraskapet, en andlig rörelse med den självpåtagna uppgiften att befria solsystemet från ondskan, står framgångsrikt emot Mörkret.

DISPLAYEN

Legionspelaren använder displayen för att hålla reda på vissa typer av brickor. Displayens nio rutor föreställer de nio speiplanssektionerna. De brickor som läggs på displayen föreställer saker och figurer som hittas på spelplanen. De blå halvorna av varje ruta används för legiontrupperna nere i grottsystemet, och de bruna halvorna visar saker som hör hemma i djungeln.

MER OM FIGURKORTEN

För att helt förstå hur den koncentrerade informationen på figurkorten används behöver du även läsa motsvarande avsnitt längre fram i reglerna.

INITIATIVVÄRDET

Alla figurer har ett initiativvärde. Detta visar figurens förmåga att kunna reagera snabbt och effektivt under olika omständigheter. Initiativ används i dessa fall:

- När en Blood Beret undersöker föremål i djungeln.
- När en Blood Beret går in en spelplanssektion som innehåller truppbrickor, och när en truppbricka flyttas in i en sektion med Blood Berets.
- När en Blood Beret attackeras av en nefarit som använder mörka förmågor.

HANDLINGAR

Siffran talar om hur många handlingar en figur kan utföra under varje spelrunda.

SKADEPOÄNG & RUSTNINGSVÄRDE

När en figur blir träffad ska man dra det använda vapnets skadepoäng från den träffade figurens rustningspoäng, och därefter slå ett tärningsslag. Om slaget blir högre än värdet man fått fram har figuren blivit skadad.

FÄRDIGHETERNA

De färdigheter som räknas upp på respektive figurkort är de figuren i fråga behärskar.

MISSILVAPEN Färdigheten tar upp alla vapen som avfyrar något: pistoler, gevär, eldkastare och granatgevär. Färdigheten används även när man försöker åtgärda ett eldavbrott.

FÄLTKIRURGI Fältkirurgi används av Medic Hawkes när han ger första hjälpen.

SCANNING Färdigheten används tillsammans med scannern, ett instrument som kan avslöja dolda fientliga förband, föremål och minor. Färdighetsvärdet återfinns på scannerkortet.

NÄRSTRID Närstridsvapnen identifieras med en asterisk i vapenbeskrivningarna, och används när figurerna anfaller varandra i närstrid.

MÖRKA FÖRMÅGOR De mörka förmågorna har två utövare, de båda nefariterna. Mörka förmågor används för psykiska attacker mot legionens fiender och deras utrustning.





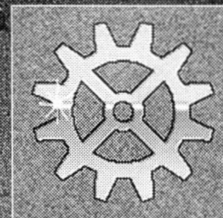
INITIATIV-BRICKA



Imperial



Den Mörka Legionen



Bauhaus

II. SPELRUNDAN

1. INITIATIVORDNINGEN

Spelarna drar initiativbrickor för att avgöra turordningen. Ta en titt på initiativbrickorna; det finns tio med Algeroths symbol och sju med Imperial Corporations militära logotyp (dessutom finns sju extra brickor med Bauhaus logotyp). Lägg brickorna, en för varje figur i spel, i en kopp och dra dem en i taget. En spelare får agera med någon av sina figurer om den dragna brickan visar hans symbol. När spelaren har agerat färdigt med figuren läggs brickan bredvid figuren för att visa detta. Vilken spelare som helst kan dra brickorna.

När figurer dör tar man bort motsvarande antal initiativbrickor. Om en figur redan har agerat tas brickan bort samtidigt med figuren. Om den ännu inte har agerat under spelrundan ska man omedelbart plocka bort en bricka ur koppen.

När alla figurer har agerat är spelrundan slut. Samla in brickorna för alla figurer som fortfarande är vid liv (och eventuella förstärkningar) och lägg tillbaka dem i koppen.

EXTRA HANDLINGAR

Så länge the Blood Berets sergeant är vid liv har Imperial-spelaren en extra initiativbricka per spelrunda att lägga i koppen. Extrabrickan ger vilken som helst av hans figurer en extra omgång med tre handlingar. Brickan representerar sergeantens förmåga att sporra sina män till fördubblade ansträngningar.

2. FÖRFLYTTNING

All förflyttning sker från en ruta till nästa lediga, angränsande ruta. Figurer-



CHECKLISTA ÖVER HANDLINGARNA

NÄRSTRID

Bestäm vapentyp, kolla färdighetsvärdet, slå tärningen.

Lyckat: Försvararen slår ett rustningskast.

Misslyckat: Attacken missade.

MISSILVAPEN

Figuren står still och avfyrar sitt vapen. Bestäm vapen, kolla färdighetsvärdet, slå tärningen.

Lyckat: Försvararen slår ett rustningskast.

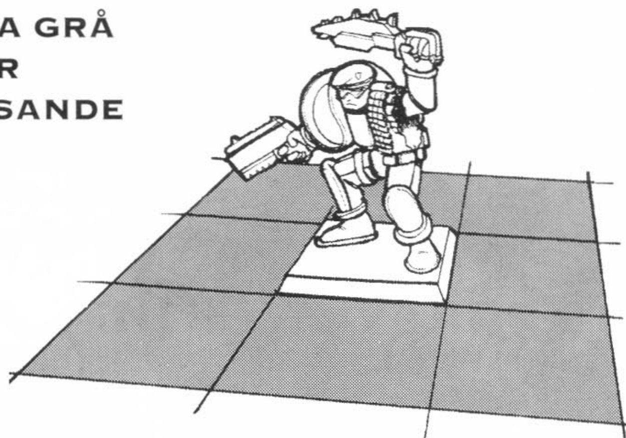
Misslyckat: Attacken missade.

na får inte röra sig genom eller stanna i rutor som innehåller andra figurer.

En figur kan alltid passera emellan upptagna rutor, så länge förflyttningen sker till lediga, angränsande rutor.

Placera alltid figuren så att stödet håller sig helt inom rutan.

SAMTLIGA GRÅ RUTOR ÄR ANGRÄNSANDE



3. HANDLINGAR

Alla handlingar utom förflyttning styrs av färdigheterna. För att ta reda på om man lyckas använda en färdighet eller inte, slår man tärningen och jämför med färdighetsvärdet. Om kastet är lika med eller lägre än värdet har handlingen lyckats. Om kastet är högre har den misslyckats.

Legionärernas närstridsfärdighet är 14. För att lyckas måste spelaren slå 14 eller lägre för att en närstridsattack ska träffa.

HANDLING	FÄRDIGHET
Skjutvapenattack	Missilvapen
Närstridsattack	Närstrid



4. HUR MAN ANVÄNDER VAPNEN

MISSILVAPEN

Bestäm vilket vapen figuren ska använda (om det har flera att välja mellan), peka ut ett mål och slå sedan tärningen.

- Om kastet är ***högre än färdighetsvärdet*** har skottet missat.
- Om kastet är ***lika med eller lägre än färdighetsvärdet*** har skottet träffat. Slå ett rustningskast.

För att kunna skjuta måste figuren ha en fri siktlinje till målet. Om siktlinjen inte är uppenbar kan du använda en linjal och dra en rät linje från mittpunkten i skyttens ruta till mittpunkten i målets ruta. Om linjen skär genom väggar eller rutor med andra figurer är siktlinjen skymd.

NÄRSTRID

Bestäm vilket vapen figuren ska använda (om det har flera att välja mellan), peka ut ett mål och slå sedan tärningen.

- Om kastet är ***högre än färdighetsvärdet*** har attacken missat.
- Om kastet är ***lika med eller lägre än färdighetsvärdet*** har attacken träffat. Slå ett rustningskast.

Närstrid kan uppstå när två motståndarfigurer befinner sig i angränsande rutor. Närstrid sker inte automatiskt utan är en handling som den aktiva figuren väljer att utföra. Figurer i närstridsläge får bara använda närstridsvapen mot varandra. Alternativen till detta är att skjuta på andra figurer, eller att flytta figuren ur närstridsläget.

Närstridsvapen känns igen på att de har en asterisk före namnet i vapenbeskrivningen.

**Nekrolans; *Chainripper*

RUSTNINGSKASTET

När en figur har träffats av ett vapen ska man göra ett rustningskast för att ta reda på om rustningen, tur eller ren tjockskallighet ska förhindra att skottet faktiskt gör skada.

- Läs av målets ***rustningsvärde***.
- Dra bort vapnets ***skadepoäng*** för att få fram ***det modifierade rustningsvärdet.***

Försvararen slår tärningen en gång för varje träff.

- Om kastet är ***högre än det modifierade rustningsvärdet***, så har figuren blivit skadad.
- Om kastet är ***lika med eller lägre än det modifierade rustningsvärdet***, så har figuren klarat sig.

• En legionär med en missilvapenfärdighet på 11 skjuter på en Blood Beret.

• Målet har ett rustningsvärde på 24.

• Legionärens tunga attackgevär har 10 skadepoäng, som dras bort från rustningsvärdet: 24–10=14.

• För att lyckas måste legionären först slå 11 eller lägre för att träffa, därefter måste motståndaren slå 15 eller högre för att det ska bli någon skada.



DEN STORA FIENDEN

Den mörka legionen är ondskan och mörkret i fysisk gestalt. I årmiljoner har dess apostlar väntat på att få träda in i och förgöra solsystemet. De första mänskliga kolonisatörerna på Nero väckte mörkret till liv. De fann formationer och sigill som de bröt i sitt oförstånd. Därigenom släppte de in Mörkrets bundsförvanter i de dödligas värld. Snart föll många av de svaga och lättledda för mörkrets lockelser, och därmed förvreds världen och den mörka eran inleddes. Moraliskt förfall, pest och mutationer sprider sig igenom solsystemet. Mörkrets profeter infiltrerar och uppviglar. Kättare besudlar samhällets grundläggande struktur och förleder mänskligheten att tjäna mörkret. Apostlarna, den mörka legionens obestridliga befälhavare och mörkrets spjutspetsar, hetsar sina horder av förvridna legionärer och nekromutanter att i våg efter våg slunga sig mot korparnas hårt ansatta arméer. Pådrivna av fasansfulla



nefariter och razider slåss de mörka legionerna med vansinnets frenesi och outtröttlighet. Ändlösa fältslag och ställningskrig rasar genom hela solsystemet.

Mänskligheten försökte bekämpa apostlarna så gott den kunde, men lyckades inte lägga de egna futtiga grälen åt sidan. Bolagen förde krig mot varandra och tilliten låg tunn.

Scenen stod redo för mänsklighetens största konflikt. På den ena sidan stod Brödraskapet och bolagsstyrkorna, och på den andra stod Mörkrets härar. Ur de första drabbningarnas och slagen vid gränsen till mörkret växte Algeroth – Den mörka teknologins fader och Förintelsens herre. Han tog sig an Mörkrets styrkor och skapade legionerna ur dessa.

Den mörka legionens arméer utgörs av ett oändligt antal förlorade själar, vilka perverterats av den mörka symmetrin och in-



SKADOR

Legionärer och Blood Berets dör efter den andra skadan. Nefariterna dör efter den fjärde. Första gången en Blood Beret eller en legionär blir skadade vänds figurkortet. Nefaritkorten vänds efter den andra skadan – efter den första och den tredje måste någon sorts markör läggas på kortet. På figurernas skadade sidor finns samma uppgifter som på framsidan, men med sämre värden.

När en figur dör plockas både figur, kort och initiativbricka bort. Om figuren inte har agerat redan plockas initiativbrickan direkt ur koppen.

Vissa vapen är farligare än andra – detta anges som "dubbel skada" i respektive vapenbeskrivning, och med dubbla asterisker framför skadepoängen. Legionärer och Blood Berets dör direkt om de misslyckas med sina rustningskast. Nefariterna tar två skador av sådana vapen.

Skadepoäng ***13*

RÄCKVIDD

Varje vapen har en bestämd räckvidd. Vapenbeskrivningarna längre bak i reglerna anger räckvidden för vart och ett av vapnen.

Obegränsad: Man kan skjuta tvärs över spelplanen om man vill.

Begränsad: Vapnet har en maximal räckvidd som anges i antal rutor räknat från skytten.

Närstrid: Vapen markerade med en asterisk är närstridsvapen som bara får användas till detta. Det finns två undantag – Aggressor PSA och nekrolansen (se vapenbeskrivningarna för närmare detaljer).

III. NER I GROTTAN

Det första uppdraget tilldrar sig helt och hållet under marknivån. Det är några ytterligare saker du behöver veta innan du ger dig ner i den här farliga miljön.

Spelplanen består av nio sektioner med djungel på ena sidan och ett grottsystem på den andra. Både djungeln och grottorna finns i tre varianter vardera. Blood Beret-spelaren ska inte kunna avgöra i förväg vad som finns på andra sidan av en viss sektion, så var och en av de tre djungeltyperna återfinns på var och en av de tre grottvarianterna.

Viktigt att tänka på är att de spelplanssektioner som visar djungel när Blood Berets utforskar grottsystemet inte är djungel utan än så länge okända delar av grottsystemet. Samma sak gäller när Imperial-trupperna tränger sig fram genom växtligheten på ovansidan. Det som då är förvillande likt ett grottsystem är bara outforskade djungelavsnitt (sett ur Blood Berets synvinkel). När en Blood Beret tränger in på en ny sektion vänds denna och visar mer av den aktuella miljön. Dessa sektioner kallas med ett ord för "uppvända" oavsett om det rör sig om djungel eller grotta.

De områden som ännu inte är uppvända kan utnyttjas av legionspelaren för snabba och delvis hemliga förflyttningar. Hemliga på så vis att figurerna representeras av truppbrickor med för Blood Berets okänt innehåll. Snabbt på så vis att truppbrickorna kan röra sig över större områden än de figurer de representerar och att de kan slå till plötsligt och oväntat mot inkräktarna.

SPELPLANENS GROTTSIDA

Inför ett uppdrag som utspelar sig nere i grottorna lägger legionspelaren ut spelplansbitarna på ett sätt som han tror ska göra det så svårt som möjligt för motståndaren. Legionspelaren vänder så på sektionerna så att djungelsidorna visas. Det kan vara en god idé att lägga på minnet var korridorsektionerna befinner sig, eftersom man ju inte har så många alternativa vägar där inne när de väl har vänts upp. Naturligtvis har Blood Beret-spelaren INTE tittat på under tiden.

Viktigt: När man vänder sektionerna är det viktigt att man alltid greppar dem i kortändarna och liksom rullar dem mellan fingrarna som om det fanns en axel längs längden. På det viset behåller man layouten på spelplanen tvärsigenom spelet.

GROTTSTYRKORNA

Legionspelaren placerar ut sina tillgängliga styrkor på displayen. Varje numrerad figur motsvaras av en numrerad truppbricka. Dessutom har han ett antal dummybrickor att förvilla fienden med – dessa är numrerade från 11 till och med 14. Alla truppbrickor läggs med siffersidan ner. Legionspelaren får när som helst kontrollera var han har sina figurer. Varje ruta på displayen är delad på mitten. Förvara alla truppbrickor på de blå grotthalvorna i rutorna.

Vid uppdragets början måste legiontrupperna göras stridsberedda. Det går till så att spelaren flyttar sina truppbrickor från displayen till motsvarande sektioner på spelplanen allt eftersom han drar någon av sina egna initiativbrickor. Om han vill kan han också agera med truppbrickan ute på spelplanen under samma runda som den flyttas från displayen, till exempel flyt-



gjutits av Mörkrets ande. Åt var och en av apostlarna står nefariterna till tjänst, varelser som är förvridna och korrumperade av sina herrar. Nefariterna agerar som krigsherrar och kommenderar legionerna i strid.

Under nefariterna finner man andra varelser, somliga mänskliga, men de flesta inte. Razider, ezoghouler och centurioner återfinns i legionernas led. De har antingen skapats av apostlarna eller rekryterats på fjärran världar. Varje apostel har följeslagare som är unika för honom eller henne.

I miljontal samlas legionärerna runt apostlarnas baner. Huvuddelen utgörs av förlorade själar: skadade fångar eller döda tagna från slagfälten och givna nya och grymma öden under den mörka symmetrins slaveri. Horderna av odöda krigare stormar viljelöst fram över slagfälten, sköljer över människornas försvarslinjer och slaktar allt de möter.



TRUPPBRICKA

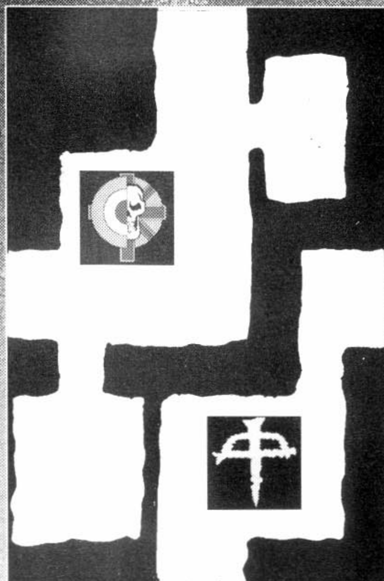


Framsida



Siffersida

MOTSATT SIDA



ta brickan till en angränsande sektion eller göra ett anfall mot någon Blood Beret. Slutligen placeras initiativbrickan bredvid truppbrickan (eller figuren om den har konverterats).

- Exakt var en truppbricka placeras i en sektion har inte någon betydelse. För Blood Berets är det helt enkelt "fientlig aktivitet..."
- En truppbricka flyttas från en sektion till en angränsande sektion (dock ej diagonalt).
- Brickor byts mot figurer om de går in i sektioner som innehåller en eller flera Blood Berets (men inte om de går in på motsatt sida av en korridorsektion).
- Man får ha hur många truppbrickor som helst i samma sektion.
- Legionärbrickor får röra sig från en sektion till en annan, nefarit- och dummybrickor får röra sig över en eller två sektioner.
- Så snart en dummybricka kommer inom synhåll för en Blood Beret ska den plockas bort och får inte användas mer – "störningar i scannern..."

ÖVERRASKNING!

När en Blood Beret går in i en ny sektion vänds djungeln så att man ser mer av grottsystemet. Om det finns truppmarkörer i sektionen måste man bestämma vem som ska placera ut legionfigurerna. Båda spelarna slår ett slag med tärningen och lägger till respektive initiativvärde; Blood Beret-spelaren använder värdet hos den figur som går in i sektionen, och legion-spelaren använder värdet från den bästa av figurerna han har där.

Den vinnande spelaren placerar ut legionfigurerna där han vill ha dem i sektionen. Legionspelaren placerar ut eventuella primär- och sekundärmål oberoende av vem som vinner initiativet.

När en truppbricka flyttas in i en sektion med Blood Berets ska spelaren först byta ut brickan mot den figur den föreställer, därefter slår spelarna för initiativ på samma sätt. Om Blood Beret-spelaren vinner placeras figuren omedelbart utanför den sektion den vill gå in i. Figuren ***måste*** därefter använda en handling till att flytta in i sektionen. Om legionspelaren vinner får han placera figuren var som helst i sektionen utan att det kostar honom några handlingar.

Om det finns truppbrickor kvar på ***displayen*** när en Blood Beret går in i motsvarande sektion ska dessa omedelbart placeras ut av Blood Beret-spelaren (inklusive eventuella primär- och sekundärmål).

Om en legionfigur går in i en sektion som ***ännu inte vänts upp*** ersätts den av sin truppbricka.

Om en truppbricka går in i en ***uppvänd sektion utan motståndare*** byts den inte ut mot en figur.

Observera: Legionstyrkorna rör sig snabbare som brickor än som figurer.

UPPDRAG 1:
NER I GROTTORNA

Ett team med Blood Berets under befäl av sergeant McBride har hittat ingången till ett underjordiskt legionfäste. Deras uppdrag är att rädda en

grupp högre tjänstemän från Imperial Corporation. Använd primärmålsbrickan för att markera fångarna.



FÖRBEREDELSER FÖR SPEL

1. Legionspelaren lägger ut spelplanen
2. Legionspelaren placerar ut sina truppbrickor på displayen
3. Blood Beret-spelaren bestämmer var han vill gå in
4. Legionspelaren flyttar bort truppbrickorna från motsvarande sektion på displayen
5. Blood Beret-spelaren ställer ut sina figurer i den valda sektionen
6. Lägg initiativbrickorna i en kopp och dra första brickan
7. Börja spela



Primärmål

SPELPLANEN

Legionspelaren lägger ut spelplanen på det sätt han vill ha den (i en fyrkant med tre sektioner längs varje sida).



Sekundärmål

FÅNGARNA

Fångarna representeras av primärmålsbrickan. De får placeras i vilken sektion som helst på displayen, men när de flyttas ut på spelplanen får de aldrig placeras i onåbara delar av korridorsektioner (dessa dyker upp när korridorerna ligger i ett hörn). Fångarna får flyttas på samma sätt som legionärbrickor eller legionärfigurer genom att spelaren använder en initiativbricka för det syftet. När Blood Berets har hittat fångarna får dessa bara flyttas om en nefarit befinner sig i den sektion fångarna flyttas från. Fångarna måste stanna omedelbart om de flyttas in i rutor bredvid en Blood Beret.

Fångarna blockerar den fria siktlinjen på samma sätt som andra figurer.

STYRKORNA

- Blood Beret-spelaren använder hela styrkan, men ingen extra utrustning.
- Legionspelaren använder alla legionärerna och en av nefariterna. Om bara grundreglerna används får Nefariten utrustas med följande två kort: Belitshe och Azogar.

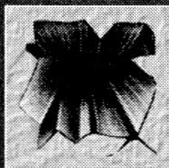
Legionspelaren placerar ut alla sina truppbrickor (inklusive dummybrickorna och fångarna) på displayen. Blood Beret-spelaren väljer därefter vilken sektion han vill gå in i. Truppmarkörer i den sektionen flyttas till angränsande sektioner (även diagonalt), varefter Blood Beret-spelaren ställer ut sina figurer var som helst i sektionen. Han får dock inte dela gruppen om de har hamnat i en korridorsektion.

Nu är ni klara att börja spela.

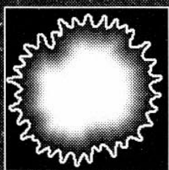
SEGERVILLKOR

Blood Berets måste hitta fångarna; minst en figur måste sedan stanna i samma sektion under tre hela spelrundor för att en större räddningsstyrka ska kunna ledas till platsen. Om fångarna flyttas under denna tid måste minst en Blood Beret kunna flytta med under samma spelrunda, annars får man börja räkna spelrundor från början igen.

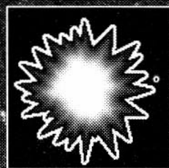




Tunnelnergång



Truppmina



Trampmina



IV. UT I DJUNGELN

Det här avsnittet handlar om striderna i Venus djungler. Andra uppdraget går ut på att hitta nergångarna till ett hemligt legionfäste längs något gudsförgätet frontavsnitt.

FÖRBEREDELSER Legionspelaren förbereder sig genom att placera ut sina truppbrickor och brickor för minor och tunnlar på displayen, och sedan lägger han ut spelplanssektionerna med grottsidan upp utan att motståndaren har sett hur djungeln är arrangerad. Sedan talar Blood Beret-spelaren om vilken sektion han vill gå in i (vilken som helst utom mittsektionen). Vänd den sektionen så att man ser djungeln.

FÖRSTA RUNDAN Under första rundan har legionärspelaren bara en initiativbricka, men får en till under varje följande runda.

Blood Beret-spelaren flyttar in sina figurer på spelplanen, en i taget, allt eftersom han drar initiativbrickor, och legionspelaren kan agera med någon av sina truppbrickor, när hans initiativbricka dyker upp. Ganska snart kommer Blood Berets att upptäcka flera av legionärerna, och under de första rundorna kommer alla dessa inte att kunna göra något – eftersom legionärerna är konstruerade av döda människor har de inte samma initiativkraft som levande människor. För att de ska kunna gå till anfall måste nefariten väcka dem först. Det symboliseras genom att legionspelaren får allt fler initiativbrickor under spelets gång.

SPELPLANEN De delar av spelplanen som visar grottan är egentligen outforskad djungel. Här kan legionens trupper röra sig obehindrat och i hemlighet – som truppbrickor, med andra ord, med de fördelar detta innebär. I övrigt fungerar både truppbrickor och legionfigurer på exakt samma sätt som nere i grottorna, men truppbrickorna kan även gå diagonalt mellan sektionerna.

SAKLETANDE Första delen av regelavsnittet nedan behandlar minorna och nergångarna. Dessa fungerar på två nivåer (vilket inte ska förväxlas med spelplanens två fysiska nivåer). Till att börja med ligger brickorna på displayen. Så länge de ligger kvar där finns det en risk att ivriga Blood Berets utlöser dem när de trampar omkring i terrängen. Scanner-reglerna talar om hur Blood Beret-spelaren kan hitta dessa föremål utan att först trampa på dem. När båda brickorna i en spelplanssektion är hittade och utplacerade på spelplanen kan eventuella sprängladdningar bara utlösas om en Blood Beret ger sig i närheten av föremålen (angränsande rutor). Och detta är något han måste göra om han vill hitta tunnelnergångarna

Om ***färdighetskastet för scannern*** lyckas har man hittat ett av de föremål som döljer sig i varje sektion – legionärspelaren flyttar en bricka från displayen till motsvarande sektion på spelplanen.

För att ta reda på vad brickan föreställer måste en Blood Beret gå fram till den och undersöka den. Om figuren klarar ett ***initiativslag*** får spelaren vända på brickan. Om kastet misslyckas exploderar den!

1. DJUNGELFYND

Ett av stegen när man förbereder ett djungeluppdrag är att placera ut brickor för tunnelnergångar och minor på displayen. Legionspelaren har 18 brickor – två för varje sektion på spelplanen. Högst en tunnelnergång får placeras ut per sektion. Innan de flyttas ut på spelplanen förvaras brickorna i de bruna halvorna på displayens rutor. Truppbrickorna förvaras som förut i de blå halvorna.

TILLGÄNGLIGA BRICKOR

3 tunnelnergångar
3 truppminor
12 trampminor

OM MINORNA

Det finns två sorters minor i spelet. Trampminorna exploderar i en enda ruta, medan de större truppminorna drabbar en fyrkant om 3 x 3 rutor.

TRAMPMINOR

Skadepoäng: målrutan	11

TRUPPMINOR

Skadepoäng: målrutan	13
Omgivande rutor	11

ATT UTLÖSA MINOR När Blood Berets trampar omkring i terrängen är det risk för att de utlöser minor, beroende på hur oförsiktiga de är. Slå tärningen en gång för varje Blood Beret efter att den har gjort sin förflyttning.

Tärningskastet görs aldrig för legionens figurer.



NEFARITERNA

Under apostlarna tjänar nefariterna, mänsklighetens eviga fiender. Nefariterna är den mörka legionens mäktigaste varelser och fungerar som officerare i mörkrets armé. Varje apostel har givits ett antal nefariter i enlighet med sin status. De onda trupperna är ordnade i en strikt hierarki med nefariterna som oomstridda härskare.

Varje nefarit har krafter och förmågor som gör den unik. Egenskaperna varierar och kontrolleras ytterst av aposteln. En del nefariter har stora kunskaper i den mörka symmetrin och kan utnyttja dess krafter i kampen mot mänskligheten, medan andra är helt hängivna den rent fysiska förstörelselustan.

Nefariterna hör till de mest kompetenta krigarna i den mörka legionen. De är erfarna och har initiativkraft nog att fatta egna beslut. Deras lojalitet är bortom allt tvivel.

Deras utseenden varierar stort beroende på vil-



ken apostel de följer. De ger alla ett mörkt och kraftfullt intryck, och utstrålar ondska och perversion. Vassa taggar eller andra metalliska föremål täcker kropparna, vanligtvis koncentrerade till huvudet. Styrkan återspeglas i ansiktena, som visar groteska tänder i förvridna, vansinniga grin. De tomma, stirrande ögonen saknar pupiller och ansiktenas deformerade drag är ett hån mot det mänskliga utseendet.

DE MÖRKA MÖNSTREN

Den mörka legionen är omgiven av en hotfull och mäktig aura. Denna aura är känd som den mörka symmetrin och är legionens kraftkälla, den rena porten till mörkrets själ. Ut ur apostlarnas komplexa kraftfält kanaliserar nefariterna och mystikerna sina ondskefulla energier. Kättarna initieras i användandet av den mörka symmetrin av de högre

ANTAL HANDLINGAR ANVÄNDA TILL FÖRFLYTTNING	MINA EXPLODERAR OM TÄRNINGSRESULTATET BLIR:
1	20
2	19-20
3	18-20
4	17-20

NÄR GÖR MAN TÄRNINGSKASTET?

Tärningskastet görs när någon del av förflyttningen sker över sektioner där det finns brickor kvar på displayen.

Om en mina blir utlöst plockas den normalt från den sektion den utlösande figuren slutar sin förflyttning i, men om förflyttningen slutar i en sektion där alla brickor har upptäckts eller exploderat tas minan från någon sektion som figuren har passerat igenom.

Om man utlöser en mina och den enda tillgängliga brickan är en hittills oupptäckt tunnelnergång kommer tunneln att sprängas av dess försåtminering, något som raserar den och gör den obrukbar.

ATT BESTÄMMA MÅLRUTAN En trampmina drabbar bara den figur som utlöser den. Truppminorna drabbar även de omgivande rutorna. När en truppmina detonerar kan legionspelaren fritt välja målruta, men den utlösande figuren måste finnas inom det drabbade området (explosionen drabbar även legiontrupper som står bredvid eller på målrutan).

SCANNRING

Alla blodsbaskrar utom sergeanten och medicen är utrustade med instrument som låter dem söka av områden efter dolda föremål och fiender (ta de fyra scannerkorten ur högen med utrustningskort och lägg ett kort bredvid var och en av figurerna). När en figur använder scannern står den still.

Scannrande blodsbaskrar letar efter fientlig aktivitet och dolda fällor, i syfte att eliminera den förra och undvika den senare.

Det tar en handling i anspråk att scannra efter dolda föremål uppe i djungeln.

När man "söker" efter fiender är processen mer eller mindre automatisk – Blood Beret-spelaren lägger helt enkelt 6 till initiativvärdet på scannerutrustade Blood Berets när båda spelarna slår initiativkast.

ATT ANVÄNDA SCANNERN Spelaren talar om att figuren tänker scannra, använder en handling till detta och slår tärningen (scannerfärdigheten finns på scannerkortet). Om kastet lyckas har figuren hittat ett föremål. Legionspelaren tar en av brickorna från motsvarande ruta på displayen och lägger ut den på valfritt ställe på spelplanssektionen, men inte närmare än två rutor från någon figur.

När legionspelaren placerar ut en bricka får han välja vilken som helst av de han har tillgängliga.

Så länge det finns minst en bricka kvar på displayen är sektionen ***oscannad***. När båda brickorna i en sektion har placerats ut är sektionen ***färdigscannad***.

ATT UNDERSÖKA BRICKORNA För att ta reda på vad ett föremål är för något måste en Blood Beret gå in i en ruta bredvid brickan. Spelaren gör ett tärningskast mot initiativvärdet (observera att detta inte är en handling). Om kastet lyckas kan man vända brickan. Om kastet misslyckas exploderar föremålet.

Spelaren måste göra ett tärningskast varje gång en Blood Beret går in i en ruta bredvid en avslöjad mina.

INITIATIVKAST

Lyckat	**Okänd**	**Avslöjad**
Tunnel	Vänd	*
Trampmina	Vänd	Ta bort
Truppmina	Vänd	Ta bort
Misslyckat		
Tunnel	Exploderar**	*
Trampmina	Exploderar***	Exploderar***
Truppmina	Exploderar	Exploderar

Okänd=brickans natur är ännu okänd
Avslöjad=brickan har vänts
Vänd=vänd på brickan
Ta bort=ta bort brickan, minan är desarmerad
* Inget tärningskast görs för avslöjade tunnelnergångar
** Tunnelnergången var försåtminerad! Behandla explosionen som om det var en trampmina.
*** Trampminorna exploderar alltid i den ruta som den utlösande figuren befinner sig i, oavsett om den stod på eller bredvid brickan.

2. TERRÄNG

Djungelsidans täthet varierar. Spelplanen visar detta som brunt och mellan- och mörkgrönt. Förflyttning genom öppen terräng (brunt) är det normala tre rutor per handling. Vid förflyttning genom snårskog (mellangrönt) och djungel (mörkgrönt) minskar förflyttningen – för att kliva in i en ruta med sådan terräng kostar det två steg per ruta (snårskog och djungel kallas även för svår terräng).

Det finns en röd punkt i varje ruta. Den typ av terräng som täcker denna punkt bestämmer terrängtypen för hela rutan.

Om man använder en handling till förflyttning och kliver in i svår terräng kommer man inte längre, om man inte kan kliva ut i öppen terräng igen. Det steg som man har kvar räcker inte för att man ska kunna kliva in i en till ruta med svår terräng. Om man använder två handlingar för förflyttning kan man gå sammanlagt tre rutor i svår terräng (3+3 steg som används så här: 2+2+2). Tre handlingar räcker till fyra rutor i svår terräng och fyra handlingar räcker till sex rutor.

I SKYDD – DJUNGEL

Alla figurer kan gömma sig i djungeln. Om det är två eller fler djungelrutor mellan två figurer kan de inte skjuta på varandra, eftersom den täta vegetationen är i vägen.



varelserna och kultisterna inom legionens hierarki.

Varje apostel representerar ett unikt mönster i den mörka symmetrin, intimt sammanlänkat med dess uppdrag. Mönstret ger apostlarnas följeslagare unika krafter beroende på vilken herre de tjänar.

Den mörka legionen verkställer sin förstörelse av våra världar enligt ett komplicerat och förutbestämt mönster. Alla handlingar styrs av Mörkret och legionerna dansar likt vansinniga dockor allt medan herren rycker i trådarna.

CITADELLEN

I de mörka legionernas strategi intar citadellen viktiga positioner. De är spegelbilder av det mörka citadellet på Nero och inger djup fruktan i alla betraktares hjärtan.

Dessa mäktiga konstruktioner tjänar ondskans syften. De är mörka, förvridna och höljda i skuggor och mörka moln. Citadellen uppförs när-



helst den mörka legionen har erövrat ett område. Svärmar av Algeroths tekroner och deras slavar invaderar landet och lägger grunden på en enda natt. Efter några dagar står den förvridna katedralen färdig, täckt av symmetrins mörka och hemliga symboler.

Citadellen fyller flera funktioner. De är utposter vid ondskans gränser och talar tydligt om vilka dess domäner är. De utgör befästningar mot fiendernas anstormningar och fungerar som baser och träningsläger, som fängelser och tortyrkammare, och som bibliotek och mystiska tempel.

Ibland är det inte helt uppenbart om en djungelruta ger skydd eller inte. Dra en rät linje från mitten av rutorna figurerna står i (använd en linjal eller något annat rakt föremål). Om linjen korsar någon del av två eller fler djungelrutor, så är figurerna dolda för varandra.

I SKYDD – DOLDA SEKTIONER

Inga figurer får inte skjuta in i, över eller genom sektioner som inte har utforskats.

UPPDRAG 2.

PÅ JAKT EFTER FIENDEN

The Blood Berets har skickats in i ett område av djungeln för att söka vägar in i ett legionfäste som förberedelse inför en större offensiv. Det är av stor vikt att nergångarna lokaliseras så att efterföljande trupp kan inta befästningen.

SPELPLANEN

Lägg ut hela spelplanen med grottsektionerna uppåt.

STYRKOR

- Blodsbaskrarna använder hela styrkan. Utrusta alla utom McBride och Hawkes med scannerkort.
- Legionspelaren får använda alla legionärerna och en av nefariterna, men får dem inte använda alla på en gång. Under första rundan har han en initiativbricka och kan därmed agera med en av sina figurer. Under den andra spelrundan har han två, under den tredje har han tre, och så vidare tills alla nio initiativbrickorna används. Så länge nefariten är vid liv försvinner inte dödade legionärer ur spel bara för att de dör – de återkommer nästa spelrunda i en takt av en per spelrunda. Nya figurer placeras ut som truppbrickor i spelplanssektioner som ännu inte har vänts upp. När alla sektionerna är uppvända kan legiontrupper bara placeras ut i sektioner som innehåller oupptäckta tunnelnergångar. Nefariten kan inte återvända om den dödas. Om enbart grundreglerna används får nefariten använda Belitshe- och Azogar-korten ur nekrotechhögen.
- Avancerade regler: Blood Berets får använda fem utrustningskort utöver de fyra scanner-korten. Nefariten får också plocka fem kort. Legionspelaren bestämmer först hur många mörka förmågor han vill använda (om några) och drar dessa slumpmässigt. Därefter lägger han till valfria nekrotech-kort tills han har sammanlagt fem kort.

SEGERVILLKOR

Målet med uppdraget är att lokalisera alla tre tunnelnergångarna. Blood Beret-spelaren vinner när han har hittat alla tre (åtminstone en måste vara intakt). Legionspelaren vinner när han har haft ihjäl samtliga scannerutrustade Blood Berets eller om alla tre nergångarna exploderar.

V. AVANCERADE REGLER

I följande avsnitt kommer du att hitta ytterligare regler för en mängd saker. Om du vill får du naturligtvis lära dig alla reglerna på en gång innan du spelar de första två uppdragen, men vi rekommenderar att du spelar igenom dem åtminstone en gång innnan du ger dig i kast med det här avsnittet. En del regler hänvisar till andra regler i avsnittet, men det mesta är utformat så att man kan stoppa in och plocka ut reglerna som behändiga moduler.

MODIFIKATIONER

Flera av de avancerade reglerna innebär situationer där färdighetsvärdena har modifierats, vilket gör det lättare eller svårare att lyckas med en handling. En figur i skydd är till exempel svårare att träffa.

Om ditt färdighetsvärde är 15 och det drabbas av en –2 modifikation, så betyder det att du måste slå 13 eller lägre för att lyckas.

Om modifikationen istället är +2 betyder det att du bara behöver slå 17 eller lägre för att lyckas.

Ibland kan modifikationerna staplas på varandra i en sådan grad att det blir omöjligt att misslyckas.

Om värdet i närstrid är 16 och figuren är utrustad med Sonar (vilket ger +2 i närstrid) och han sedan anfaller sin motståndare bakifrån (vilket ger +2 för det anfallet), så behöver man "bara" slå under 20 med den 20-sidiga tärningen... Gratulerar! Men om du dessutom använder reglerna för perfekta slag och fummel, kommer du i vilket fall som helst alltid att fumla om du slår 20.

BEDÖVADE FIGURER

När en figur blir bedövad, det vill säga, tillfälligt utslagen av något skäl, ska en bedövad-bricka placeras bredvid figuren. Konsekvensen för figuren är att den får stå över en omgång.

Hur håller man reda på när figuren får agera på nytt? Ersätt helt enkelt bedövad-brickan med en initiativbricka när du drar en av dina egna brickor. Detta visar att figuren så att säga har agerat under den här rundan.

Om figuren redan har gjort sitt placeras bedövad-brickan under initiativbrickan och får ligga kvar till nästa runda.

1. ATT AVSTÅ FRÅN ATT AGERA

Blood Beret-spelaren kan när som helst spara sina initiativbrickor när de dras – Blood Berets är inte en själlös hord, och kan därför bättre utnyttja omständigheterna. Spelaren behåller brickan framför sig, och en ny bricka dras. Han kan när som helst använda en eller flera av sina sparade brickor, men han måste alltid vänta tills legionspelaren är klar med den figur han håller på med.

2. DELAD FÖRFLYTTNING

Om man använder en del men inte alla handlingar till förflyttning kan man lägga in övriga handlingar mellan stegen i förflyttningen.

En Blood Beret vill använda en handling till förflyttning och två för skytte. De tre rutor han får flytta skulle då kunna användas så här: han flyttar



HANDLINGARNA – HELA LISTAN

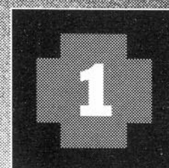
SIKTA

Figuren använder en handling till att sikta. Ger +4 till missilvapenfärdigheten så länge figuren skjuter på samma mål. Ökar skadepoängen med +4.

NÄRSTRID

Bestäm vapentyp, kolla färdighetsvärdet, slå tärningen.

Perfekt: Automatisk skada.
Lyckat: Försvararen gör ett rustningskast.
Misslyckat: Attacken missade.
Fummel: Anfallaren träffar sig själv, bedövad 1 runda.



Bedövad-bricka 1 runda



Bedövad-bricka 2 rundor



MISSILVAPEN

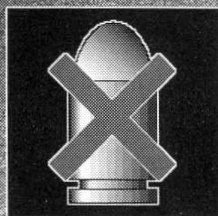
Figuren avfyrar sitt vapen. Bestäm vapen, kolla färdighetsvärdet, kolla om några modifikationer gäller, slå tärningen.

Perfekt: Automatisk skada.

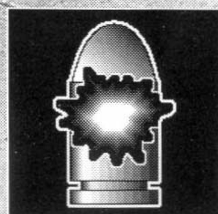
Lyckat: Försvararen gör ett rustningskast.

Misslyckat: Attacken missade.

Fummel: Vapnet drabbas av eldavbrott/exploderar.



Eldavbrott



Sprängt vapen

fram två rutor för att komma i skjutposition runt ett hörn, skjuter två gånger, och flyttar sedan tillbaka en ruta för att komma i skydd bakom hörnet.

3. PERFEKTA RESULTAT OCH FUMMEL

Att slå 1 eller 20 är så bra respektive så dåligt som det är möjligt att slå. Dessa två tärningsresultat kallas för perfekta och fummel. Perfekta slag adderar någon egenskap till den allmänna framgången, medan fummel innebär att något extra katastrofalt har inträffat.

MISSILVAPEN OCH NÄRSTRID

Handling	**Perfekt**	**Fummel**
Missilvapen	Automatisk skada	Eldavbrott/vapensprängning
Närstrid	Automatisk skada	Anfallaren bedövad i en runda

Ett perfekt resultat när man skjuter eller anfaller i närstrid innebär att man automatiskt gör skada – något rustningskast ska inte göras.

Om en blodsbasker fumlar när han skjuter drabbas vapnet av eldavbrott. Placera en bricka för eldavbrott bredvid figuren. Varje försök att åtgärda eldavbrottet tar en handling i anspråk. Slå mot missilvapenfärdigheten. Om kastet lyckas har eldavbrottet åtgärdats. Ta bort brickan. Om kastet misslyckas måste figuren göra nya försök genom att använda ytterligare handlingar.

När en legionär fumlar med ett skott exploderar vapnet. Gör ett rustningskast och använd det exploderande vapnets skadepoäng. Om figuren överlever läggs en bricka för sprängt vapen bredvid figuren. Så länge figuren är kvar på spelplanen får den enbart göra närstridsattacker med hjälp av sitt Combatblade.

Nefariterna kan misslyckas från gång till gång när de skjuter, men de fumlar aldrig – de är alldeles för hårda för att ägna sig åt några pajaskonster.

Om en figur fumlar en närstridsattack hugger han sig i foten, faller omkull eller utför någon annan form av akrobatisk övning. Hur som helst, anfallaren bedövas i en runda (han förlorar även återstående handlingar under innevarande runda).

4. MEDIC

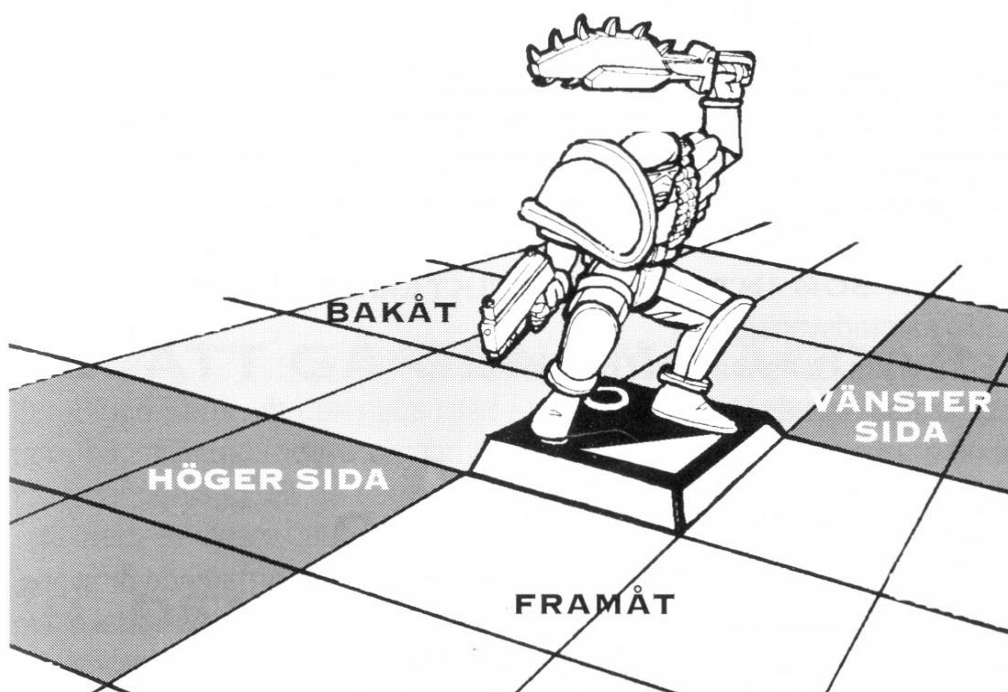
Hawkes, en av de två närstridsexperterna, är truppens sjukvårdsspecialist. Plocka fram Medikit-kortet ur utrustningshögen och placera det bredvid Hawkes figurkort. Hawkes kan ge första hjälpen åt samtliga blodsbaskrar, inklusive sig själv. Han måste använda två handlingar till detta och måste då befinna sig i en angränsande ruta till patienten. Slå en gång med tärningen för varje försök.

Om kastet lyckas: den skadade figurens kort vänds tillbaka till den oskadade sidan.

Om kastet misslyckas: nya försök kan göras, men de kostar fortfarande två handlingar.

Om kastet är perfekt: den skadade figurens kort vänds tillbaka till den oskadade sidan, behandlingen tar bara en handling i anspråk.

Om kastet fumlas: patienten dör. Ta bort figuren från spelplanen.



5. RIKTNING

Varje figur är alltid riktad åt ett bestämt håll. Riktningen är viktig att hålla reda på när figuren vill skjuta eller blir anfallen i närstrid. De pilar som du har fäst på figurernas fotstöd visar riktningen framåt.

Titta på diagrammet här bredvid, det visar vilka rutor som ligger framför, bakom och på sidorna om figuren. Allting framför figuren kan den skjuta på. Motståndare får fördel av att anfalla i närstrid bakifrån.

Man får ändra riktning på figuren en gång för varje handling, antingen innan eller efter själva handlingen. För varje förflyttningshandling får du ändra riktning två gånger.

Oavsett om du vänder figuren 90 eller 180 grader på en gång, räknas det som en vridning. Om du vrider figuren 90 grader, utför en handling, och därefter vrider den 90 grader till, är det två riktningsändringar.

En figur får bara flytta in i rutor som ligger framför den, så om du vill flytta in i andra rutor måste du först ändra riktning på figuren innan du flyttar den.

Om en figur står med ryggen mot någon som anfaller i närstrid ökar chansen för träff: lägg 2 till färdighetskastet och lägg till 2 skadepoäng för varje närstridsattack som sker bakifrån.

SEKTORKONTROLL

Blood Berets kan höja vaksamheten mot plötsliga anfall genom att ställa sina figurer så att de står vända mot öppningarna till andra sektioner – eller med en annan formulering: Blood Berets upprätthåller sektorkontroll. Detta innebär att legionspelaren inte får flytta in truppbrickor från kontrollerade sektioner till den där den kontrollerande Blood Bereten befinner sig för att överraska honom. Istället måste alla legionfigurer börja sin förflyttning i den sektion de kommer från på samma sätt som om de hade förlorat ett initiativkast.

6. ATT SIKTA

En figur kan använda en handling till att sikta innan den skjuter. En siktande figur får +4 på färdighetskastet, och ytterligare +4 skadepoäng. Modifika-



MÖRKA FÖRMÅGOR

Figuren använder 1 handling, drar av förmågans nivå från färdighetsvärdet, och slår tärningen med följande resultat:

Perfekt: Lyckas automatiskt – attackerade motståndare får *inte* göra räddningskast.

Lyckat: Attackerade motståndare får göra räddningskast.

Misslyckat: Ingen effekt.

Fummel: Ingen effekt, dessutom är nefariten bedövad i 1 runda.

FÖRSTA HJÄLPEN

Sjukvårdaren spenderar 2 handlingar i en angränsande ruta till patienten. Slå en gång med tärningen. Om sjukvårdaren behandlar sig själv står han still där han är, spenderar 2 handlingar och slår en gång med tärningen.

Perfekt: Vänd på figurkortet, tar bara 1 handling i anspråk.

Lyckat: Vänd på figurkortet.

Misslyckat: Ingen effekt, men sjukvårdaren får försöka igen.

Fummel: Patienten dör.



SCANNRING

Stå still och spendera 1 handling. Slå en gång med tärningen. Om funktionsfel inträffar används en handling till att rätta till detta.

Perfekt: 2 föremål lokaliserade.

Lyckat: 1 föremål lokaliserade.

Misslyckat: Ingen effekt.

Fummel: Funktionsfel.

SKJUTA UNDER FRAMRYCKNING

Den här handlingen kombinerar förflyttning med ett skott från höften. Figuren kan röra sig ett steg mindre än normalt, samtidigt som den skjuter 1 gång. Bestäm vapen, kolla färdighetsvärdet, modifiera med –4 för att figuren rör sig, slå tärningen.

Perfekt: Automatisk skada.

Lyckat: Försvararen gör ett rustningskast.

Misslyckat: Attacken missade.

Fummel: Vapnet drabbas av eldavbrott/blockerat.

tionen gäller för alla skott som kommer i en följd mot samma mål. Figuren får inte flytta sig, ändra riktning eller utföra någon annan handling mellan siktandet och själva skottet.

Figurer i närstridspositioner kan inte sikta.

VAPEN SOM INTE KAN FÅ SIKTEMODIFIKATIONEN

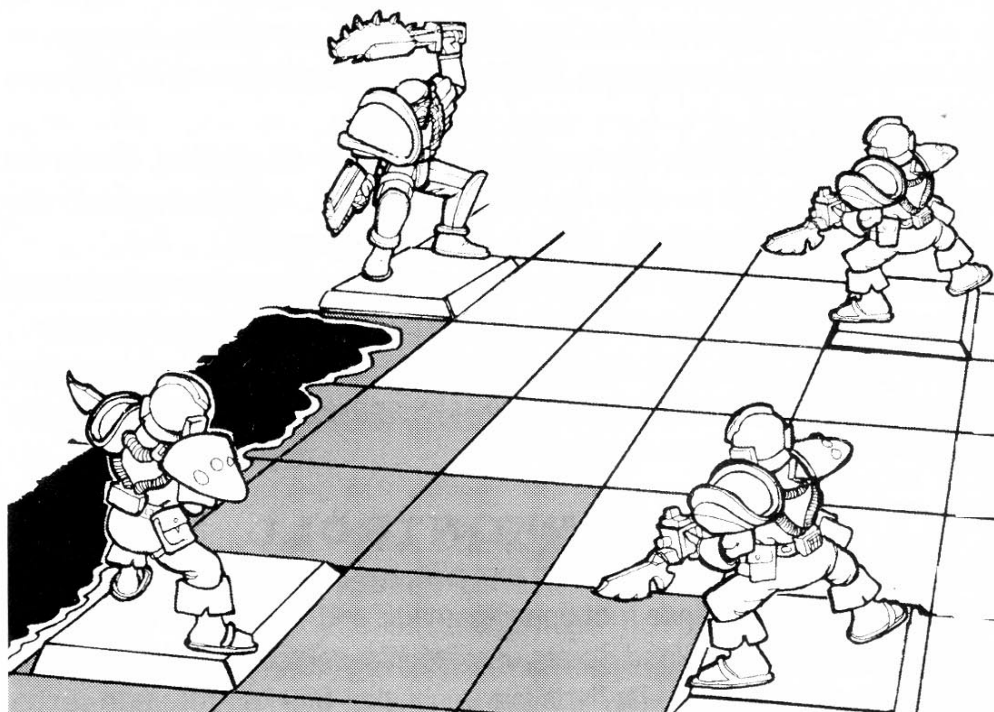
- Alla närstridsvapen
- Eldkastare: Gehenna Puker och Nefasti
- Nekrotechvapnet Nafai

7. I SKYDD

En figur som befinner sig bakom ett hörn, men som fortfarande är synlig, är svårare att träffa. Modifiera färdighetskastet med –4 om målet döljer sig bakom ett hörn. En figur som skjuter från samma position straffas inte för detta, men bara om den står precis intill hörnet.

Man kan avgöra om en figur är synlig om hälften eller mer av rutan den står i sticker ut bakom hörnet – dra en rät linje från mitten av rutan med skytten till hörnspetsen och vidare bortom denna.

EGNA FIGURER Om egna figurer mer eller mindre täcker en motståndare får man inte skjuta på fienden. Detta gäller inte nefariterna, som hellre tar kål på en



legionär som befinner sig i siktlinjen än låter en blodsbasker komma undan! En nefarit får skjuta mot alla blodsbaskrar i sikte, men skotten modifieras med –4. Om kastet misslyckas träffas närmaste legionär i siktlinjen.

SVÅR TERRÄNG Alla färdighetskast modifieras om figuren som skjuter eller blir beskjuten befinner sig i snårskog eller djungel. Om figuren befinner sig i kanten av den svåra terrängen kan den utnyttja det skydd som detta ger, men hindras inte själv av det. En figur är helt ur sikte om det är mer än en ruta djungel mellan den

själv och motståndaren, en omständighet som omöjliggör normalt skytte (men titta i vapenbeskrivningarna för intressanta undantag).

Det är alltid den svåraste terrängen som bestämmer modifikationen, det är antingen –2 om siktlinjen skär genom snårskog, eller –4 om den skär genom högst en ruta djungel.

8. ATT GÅ GENOM VÄGGAR

Om Blood Berets är utrustade med Shellshockern kan de spränga sig genom högst 2 rutor tjocka väggar. Om attacken lyckas placeras en markör för sprängd vägg där de har brutit sig igenom. Den sprängda delen är en ruta bred. Se vidare under Shellshocker i utrustningskapitlet.

9. DEN MÖRKA SYMMETRIN

Nefariterna har tillgång till ett antal mörka förmågor – den mörka symmetrin. Varje förmåga finns representerad av ett kort, som innehåller den nödvändigaste informationen om hur förmågorna fungerar. Varje användande av en mörk förmåga kostar en handling oavsett om den lyckas eller inte.

När en nefarit använder en mörk förmåga ska man först dra av förmågans nivå från färdighetsvärdet innan spelaren gör sitt kast.

Varje nefarit får bara använda en mörk förmåga en gång per spelrunda.

För att lyckas måste man slå lika med eller lägre än det modifierade värdet. Ju högre nivå en förmåga har, desto svårare är det att lyckas.

En av nefariterna har ett färdighetsvärde på 16. Om den vill förstöra ett föremål med systembortfall – en förmåga på nivå 3 – måste spelaren slå 13 eller lägre för att lyckas (färdighetsvärde 16–nivå 3=13).

Om den mörka förmågan innebär någon sorts psykisk attack mot en Blood Beret kan figuren försöka rädda sig genom ett lyckat kast mot initiativvärdet (det här är jämförbart med rustningskastet när man blir attackerad fysiskt). Fängsla död är ett undantag från detta eftersom förmågan används mot en figur som just har dött. Psykhjälmen och hyperaktivatorn kan användas för att höja initiativvärdet vid symmetriattacker, eftersom dessa är direkt kopplade till användarens psyke. Detta gäller inte scannern.

Ingenting händer vid misslyckanden, men om nefariten fumlar blir den istället bedövad en spelrunda. Vid ett perfekt resultat får motståndaren inte göra något räddningskast (om förmågan tillåter detta).

SMÄRTSTÖT 1 Offret bedövas i 1 spelrunda av plötsliga smärtstötar. Offret får göra räddningskast.

BLINDHET 1 Offret förblindas i 2 spelrundor. Får bara röra sig 1 ruta per handling. Inga andra handlingar får göras. Förmågan har ingen effekt mot cybernetiska ögon. Om offret är utrustat med sonar kan det förflytta sig normalt, men får inte göra något annat. Offret får göra räddningskast.

MÖRK AURA 2 Nefariten omger sig med en mörk och hotfull aura under resten av spelrundan om den lyckas med sitt färdighetskast. Alla motståndare som flyttas inom synhåll för nefariten måste slå mot initiativ (om nefariten får ett perfekt resultat på sitt färdighetskast sänks resultaten nedan med ett steg):



ÅTGÄRDA ELDAVBROTT

Slå mot missilvapenfärdigheten. Om kastet lyckas kan vapnet användas direkt.

***Perfekt*:** Ingen svårighet att fixa – ingen kostnad i handlingar.

***Lyckat*:** Ta bort eldavbrottsbrickan.

***Misslyckat*:** Eldavbrottsbrickan ligger kvar – nya försök får göras.

***Fummel*:** Vapnet förstörs – vänd på brickan för att visa sprängt vapen-sidan (vapnet har dock inte exploderat), eller ta bort kortet om vapnet representeras av ett särskilt utrustningskort.



REGEMENTET

Megakorporationen Imperials spjutspets, företagets militära elit, utgörs av de vida beryktade Blood Berets. Detta specialförbands historia, fylld av ändlösa bataljer och hård strävan, började för 125 år sedan. Baskrarna har gång på gång bevisat sin obrottsliga lojalitet och duglighet inför de krafter som hotat företagets intressen och existens. Förbandets kallblodiga effektivitet och höga stridsmoral har gjort det till en fruktad fiende. Var det än satts in, oberoende av vilken miljö och vilket motstånd det mött, har det slagit sig fram till triumferande segrar.

Den stora rörligheten och stridsvanan i kombination med den mycket kompetenta officerskåren är Blood Berets kännetecken och styrka. Då baskrarnas lojalitet är obestridd är deras främsta uppgift idag att nedkämpa det allt större hotet från den mörka legionens anstormning.

Perfekt: ingen effekt, figuren skrattar åt faran

Lyckat: får skjuta på nefariten och omgivande legionärer, men får inte röra sig närmare

Misslyckat: får inte anfalla på något vis

Fummel: flyr; kvarvarande handlingar går åt till att ta sig så långt bort som möjligt från nefariten

SYSTEMBORTFALL 3 Nefariten kan förstöra någon liten elektronisk apparat – effekten är permanent. Mekaniska föremål kan inte påverkas. Föremål som kan förstöras har detta angivet i utrustningslistan och på korten.

SAMMANDRAGNING 4 Nefariten kan röra sig upp till sitt färdighetsvärde (i mörka förmågor) antal rutor, men måste följa normala förflyttningsregler (får inte flytta genom väggar eller genom rutor med andra figurer, osv).

FÄNGSLA DÖD 4 Motståndarens själ kan fängslas om den dödas i närstrid. Nefaritern får inte göra någon förflyttning mellan det att den har ihjäl sin fiende och fängslar den.

Legionspelaren tar över Blood Beret-figurens kort och figur. Fängslade figurer har värden som skadad. Kroppen förstörs om den skadas på nytt. Lägg till en av legionens initiativbrickor i koppen. Om ingen bricka finns tillgänglig får legionspelaren låta någon figur stå still under varje spelrunda.

SYRASTRÖM 5 Syra strömmar upp ur golvet och täcker 4 rutor. Strömmen flödar så länge nefariten använder 1 handling per spelrunda till detta. Den måste kunna se någon del av flödet. Slå för skada på alla figurer som träffas av syraflödet, kliver in i det, samt ytterligare gånger för figurer som av någon anledning stannar kvar i det.

Skada 14

FÖRVRIDNING 5 Nefariten teleporterar bort offret från spelplanen under 1 spelrunda till en dimension av ren ondska. När figuren återvänder är den skadad. Om den redan var skadad tas den bort helt och hållet. Observera att figuren faktiskt ska plockas bort från spelplanen medan den är någon annanstans.

FÖRVRÄNGNING 5 Sektionen med nefariten vrids 180 grader, alternativt får två bredvidliggande sektioner byta plats. Figurer i sektionerna roteras med sektionen respektive följer med.

TIDSDÖD 6 Nefariten kan stoppa tiden för ett kort ögonblick och fritt röra sig i det tidshål som uppstår. Detta innebär att den omedelbart får ytterligare en omgång handlingar. Förmågan kan bara användas en gång under ett uppdrag (om försöket misslyckas räknas förmågan som förbrukad).

VI. UPPDRAG

Du kan antingen spela något av de tre uppdrag som följer med i spelet eller skapa dina egna. Vi föreslår att du börjar med de som finns med tills dess du kan reglerna ordentligt. Varje uppdrag har sina egna förutsättningar och mål för respektive sida. Läs instruktionerna och notera vad uppdraget har att säga om utrustning, förstärkningar och så vidare.

SPELPLANEN Lägg ut spelplanen enligt instruktionerna. Legionspelaren lägger displayen så att båda spelarna kan se den. När du hittar på egna uppdrag är du inte begränsad av att spelplansbitarna ska läggas ut i en fyrkant. Men om du lägger ut bitarna på något annat sätt kan du behöva tillverka en särskild display för det uppdraget.

BRICKORNA Legionspelaren bestämmer var han ska placera sina styrkor och de andra föremål han har tillgång till. Kom ihåg att det rör sig om två typer av brickor: truppbrickor och föremålsbrickor.

INITIATIVBRICKOR Lägg de brickor ni börjar spela med i en kopp och blanda. Vem som helst av spelarna kan dra brickorna. Lägg till eller dra ifrån brickor när du får förstärkningar eller när figurer dör.

KORT Varje Blood Beret- eller Bauhaus-styrka får välja fem utrustningskort förutom scannrarna. Varje nefarit får också välja fem kort. Legionspelaren bestämmer sig först om han vill använda några mörka förmågor, och i så fall hur många – dessa dras slumpmässigt. Därefter väljer han nekrotechkort så att han sammanlagt har fem kort per nefarit.

TRUPPER Plocka ut de trupper som anges för respektive uppdrag eller sätt ihop din egen styrka med hjälp av det här enkla poängsystemet: Varje handling kostar 3 poäng. Färdighetsnivåer upp till 10 är gratis, men varje steg upp kostar 1 poäng. En figur med bara 2 handlingar förlorar inte någon när den skadas, medan en figur med 3 eller 4 handlingar förlorar 1, och en figur med 5 eller 6 förlorar 2. Varje färdighetsnivå faller 3 steg när figuren skadas. Varje rustningsvärde över 17 kostar 1 poäng per steg (rustningsvärdet får inte vara högre än 27). Det lägsta initiativet är 9, och kostnaden är 1 poäng för varje 2 steg som initiativet höjs.

IMPERIAL MOT BAUHAUS Det händer ganska ofta att de fem stora bolagen i Mutant Chronicles värld drabbar samman med varandra. Varför inte pröva ett uppdrag med the Blood Berets mot the Venusian Rangers?

UPPDRAG 3

BLIXTATTACK

Styrkans uppgift är att lokalisera den fientliga befästningen, tränga in i den och kartlägga så mycket som möjligt, för att därefter fly undan med informationen.

Blood Berets börjar med hela styrkan och den utrustning spelaren väljer (scannerkorten och 5 extra kort). Ordern är att hitta en av ingångarna, ta sig in och sedan tillbringa en runda i minst 6 av spelplanssektionerna med



REKRYTERING OCH UTBILDNING

Blood Berets är en elitstyrka byggd på de bästa soldatämnen som Imperial äger. Alla har handplockats från andra stridande förband, utvalda på basis av sina extraordinära kvalitéer. De har alla färdigheter och förutsättningar som vida överskrider den normala fotsoldatens.

När de nyrekryterade soldaterna placerats vid en av baskrarnas garnisoner påbörjas ett oerhört strängt utbildningsprogram. Mycket hårda inslag av såväl fysisk träning som teori och simulerade stridsinsatser ingår i den grundläggande utbildningen.

Det krävande programmet tar också ut sin tribut. Bara de allra främsta av aspiranterna klarar att genomgå hela utbildningen utan att bli underkända av de hårdnackade instruktörerna.



BAUHAUS RANGERS

Bauhaus är ännu en av de fem stora korporationerna. Deras djupa intresse för Venus råvaror har lett dem i många konflikter med både de övriga bolagen och den mörka legionen.

Bauhaus 12. djungeljägarskvadron skapades inför den stora Bismarck-offensiven i Venus tredje ekvatorialvektor. De fick specialträning i djungelstrid och -överlevnad och nådde stora framgångar i bland annat striderna mot Legionen och de Mishima-stödda GPV-rebellerna. Varje Einsatzgruppe består av två stridsledare i en MSLC-svävare, en gruppchef, sex attacksoldater, två understödssoldater, en prickskytt, en sambands-/vapentekniker och 1 fältcybernetikrobot.

Skvadronen, bestående av 12 insatskommandon och en stabs-/transportpluton, är numera underställda Bauhaus 644. attackarmé, stationerad på Venus.

Motto: Stand and Die/No Death – No Glory.

scannerutrustade figurer. Scannern kartlägger automatiskt varje sektion som figurerna kliver in i. Den information som samlas in skickas automatiskt över till alla andra scannrar – vilket betyder att ansträngningen inte är bortkastad även om flera av Blood Berets skulle dö.

Legionspelaren har samma antal trupper på ytan som i Uppdrag 2. När spelet flyttar ner i tunnlarna ignoreras de som är kvar av yttrupperna.

När djungelföremålen placeras ut lägger legionspelaren samtidigt ut de trupper som finns i grottorna på samma sätt som i Uppdrag 1. Dessa trupper kan han börja ställa ut på spelplanen så snart Blood Berets kommer ner i tunnlarna. Legiontrupper i ingångssektionen flyttas först till angränsande sektioner som vanligt.

Legionspelaren har ett val i tunnlarna. Han kan antingen använda samma antal figurer där nere som i Uppdrag 1, eller så kan han byta ut fyra av sina legionärer mot den andra nefariten (om den har överlevt i djungeln). I det fallet används även truppbrickorna 7-10 som dummybrickor. Legionspelaren använder fulla antalet initiativbrickor, oavsett hur många figurer han väljer att börja med. Brickor plockas bara bort när figurerna faktiskt går åt.

Båda nefariterna får utrustas med fem mörka förmågor-/Nekrotechkort var.

BLIXTATTACK MED BAUHAUS RANGERS Om du använder korten till Bauhaustruppen tillsammans med Blood Berets får legionspelaren använda samtliga figurer både i djungeln och nere i grottorna. Dessutom får han initiativbrickor i en takt av två per runda. Dödade legionärer ersätts med två per runda (eller en för varje levande nefarit).

HUR MAN KOMMER NER I GROTTSYSTEMET När en tunnelnergång har lokaliserats måste varje figur nå fram till ingångsrutan. Allt eftersom figurerna försvinner ner i hålet plockas de bort från spelplanen. När alla har tagit sig ner vänds den första spelplanssektionen för att visa en del av grottorna, det vill säga den del som innehåller ingången.

Men innan Blood Berets flyttar in får legionspelaren flytta om de övriga sektionerna bäst han vill.

Gör en anteckning om i vilken ordning figurerna har gått ner, eftersom det påverkar startordningen i grottorna. Alla figurer som ger sig ner i samma spelrunda ingår i samma startgrupp. Om hela styrkan (de som fortfarande är vid liv, vill säga) tar sig ner under samma spelrunda, så kommer det bara att finnas en startgrupp. Om bara en del av styrkan tar sig in i den första rundan kommer figurer som tar sig in i nästa runda att tillhöra den andra startgruppen, och så vidare tills alla figurer har tagit sig in.

När du har vänt ingångssektionen börjar du den andra halvan av uppdraget med den första startgruppen under den första spelrundan. Om det finns en andra (eller en tredje) startgrupp, så ska dessa inte placeras ut förrän den andra spelrundan börjar (och så vidare, med den tredje startgruppen när den tredje rundan börjar).

Figurerna kan placeras var som helst i ingångssektionen när de placeras ut.

SEGERVILLKOR Blood Berets vinner om de kan hitta en ingång, kartlägga 6 sektioner och sedan återvända till ytan med informationen. I annat fall förlorar de och då har Legionen lagt ännu en seger till sin mörka lista.

VI. VAPEN OCH UTRUSTNING

Det finns två huvudsakliga typer av utrustning: standardutrustning som alla figurer av en viss typ har, samt utrustning som representeras av särskilda utrustningskort. Beskrivningarna i det här kapitlet ger all information som behövs för vart och ett av föremålen – informationen på korten är mer kortfattad. En asterisk före ett namn anger att det är ett närstridsvapen. Dubbla asterisker före vapenskadepoängen anger att vapnet gör mer skada när det väl slår igenom figurernas rustningar (blodsbaskrar och legionärer dör omedelbart om de skadas av dessa vapen, nefariter tar två skador).

Vissa vapen har plus- eller minusmodifikationer till närstrids- eller missilvapenfärdigheterna. Lägg till eller dra ifrån detta värde för att få fram färdighetsvärdet för just det vapnet.

***CHAINRIPPER** Detta officersvapen är en kombination av en gyrostabiliserad vikt och en motorsågsanordning, som på ett mycket effektivt sätt både bedövar och sliter itu motståndarna. På grund av detta gör vapnet dubbel skada.
Skada **14 Räckvidd Närstrid

HELLBLAZER SMG Hellblazern är standardsidovapnet för Blood Berets utrustade med närstridsvapen. Det kan avfyras med ena handen, och är ett utmärkt vapen i trånga utrymmen.
Skada 10 Räckvidd 10 rutor

***AGGRESSOR PSA** Imperials standardsidovapen för soldater utan särskilda närstridsvapen är en pistol som avfyrar 10 mm-ammunition. Det här är det enda vapen som kan användas både på håll och i närstrid, det vill säga, man får skjuta på figurer i angränsande rutor. Använd närstridsfärdigheten i alla sammanhang.
Skada 8 Räckvidd 6 rutor

IMPERIAL INTRUDER Blood Berets standardvapen framför andra. Vapnets använder en explosiv ammunition som är mycket förödande.
Skada 12 Räckvidd Obegränsad

SHELLSHOCKER Shellshockern är ett granatgevär för långa avstånd. Det tar 2 handlingar i anspråk att avfyra vapnet. Shellshockern kan även användas för att bryta ner väggar och öppna passager – varje skott åstadkommer ett hål som är en ruta brett om man lyckas med tärningskastet. Om man skjuter sig igenom till en sektion som ännu inte vänts upp*, vänds denna i samband med att en Blood Beret kliver igenom hålet. Eftersom detta är ett ganska indiskret sätt att förflytta sig på förlorar Blood Berets automatiskt chansen att överraska – legionspelaren får själv placera ut sina figurer.

Shellshockern får inte användas mot ett mål om det står en Blood Beret i en angränsande ruta.

* Om det visar sig att soldaten försöker skjuta sig igenom en vägg som är mer än två rutor tjock kommer tilltaget inte att lyckas. Legionspelaren kontrollerar efter det att skottet har avfyrats, och meddelar därefter om det har gått igenom eller inte.
Missilvapen –2 Skada **17 Räckvidd Obegränsad



BAUHAUS TENNFIGURER

Den första serien med bolagsfigurer i tenn innehåller tre Bauhaus-soldater. Vi har lagt med figurkort för alla tre typerna för att du ska kunna använda dessa till Blood Berets.

Sergeant Kovacs och trooper Niedhart är utrustade med autohagelgevär, ett vapen som, när det används i närstrid, är omedelbart dödande om målet misslyckas med sitt rustningskast. Det finns även en chans att mer än ett mål träffas om vapnet används mot fiender i angränsande rutor. Slå för träff mot alla fiender som befinner sig i angränsande rutor till målet (både målet och övriga figurer måste befinna sig mer än en ruta bort för att spridningen ska få någon effekt). På grund av detta får man inte skjuta mot en fiende om det är risk för att en egen figur kan träffas.

Günther och Berndal är utrustade med varsin Deathlokdrum, som är ett tungt understödsvapen med dubbla mekanismer.



Den bakre avfyrar 8.6 mm ammunition med RSV-laddning, och den främre 33 mm sprängranater. Vapnets storlek gör det svårt att använda i begränsade utrymmen, vilket betyder att en deathlokdrum-utrustad soldat inte har någon möjlighet att slåss i närstrid. Figuren får heller aldrig vrida sig mer än 90 grader per handling. Att vända sig i en korridor som bara är en ruta bred kostar en hel handling. Om vapnet används mot en klunga med motståndare kan det skada mer än en figur. Använd reglerna för truppminor – samma träffyta och samma skadepoäng. Om vapnet används mot enstaka figurer används skadepoängen på kortet.

Bauhaus standardvapen är attackgeväret AG-17.

***IRONFIST** Figuren har fått sina händer och underarmar ersatta med cybernetik. Implantaten låter honom göra närstridsattacker med bara händerna.
Närstrid +2 Skada 11 Räckvidd Närstrid

GEHENNA PUKER Istället för en Intruder är en Blood Beret utrustad med en Gehenna Puker, en eldkastare som sänder ut en stråle av brinnande syntoplasmin. Pukern bränner rätt igenom snårskog och djungel, och upphäver därmed modifikationerna för svår terräng. Dubbel skada mot legionärer, medan nefariterna bara bedövas 1 runda. Slå för varje figur i en rät linje från skytten.
Missilvapen +2 Skada **10 Räckvidd 5 rutor

MEDIKIT Blood Berets sjukvårdare är den enda som kan använda ett medikit. Med hjälp av detta kan han ge första hjälpen åt var och en i gruppen, inklusive sig själv. Varje hjälpinsats tar 2 handlingar i anspråk, som sjukvårdaren måste spendera i en angränsande ruta till patienten.

SCANNER Scannern används för att lokalisera dolda föremål i terrängen. Kan förstöras av symmetriförmågan felfunktion. Ökar initiativvärdet med 6.
Scannerfärdighet 12
Perfekt: 2 föremål lokaliserade
Lyckat: 1 föremål lokaliserat
Misslyckat: ingen effekt
Fummel: funktionsfel

HYPERAKTIVATOR
Figuren kan kontrollera sin adrenalinproduktion, med mera, vilket ger honom bättre reaktioner och därmed ökad handlingsförmåga. Bestäm inför varje runda om hyperaktivatorn ska användas eller inte. Slå mot initiativ när figuren har agerat färdigt. Om kastet misslyckas blir figuren bedövad i 1 runda.
+1 handling per runda
+4 till initiativ
Initiativkast efter varje användning (mot det modifierade värdet)

SONAR Ett organ i skallbenet skickar ut ljudvågor, vilket ger användaren en bättre rumsuppfattning.
+2 på alla närstridsattacker

PANSAR Kroppen har förstärkts med pansar, vilket samtidigt gör den klumpigare. Förflyttningen är alltid 2 rutor per handling, oavsett terräng. Pansaret kan inte kombineras med hyperaktivatorn.
Alltid 2 rutors förflyttning
+2 rustningspoäng

CYBERNETISKT ÖGA Figuren har utrustats med ett cybernetiskt öga. Ögat gör honom immun mot symmetriförmågan ***blindhet***, förutom att den förbättrar missilvapenfärdigheten. Det cybernetiska ögat kan förstöras av symmetriförmågan ***felfunktion***.
+2 på missilvapen Immunitet mot ***blindhet***

PSYKHJÄLM Blodsbaskern är omgiven av ett förhöjt medvetande, vilket ger honom ökat skydd mot nefariternas mörka krafter. Hjälmen ökar initiativvärdet vid sådana attacker.
+4 till initiativ

WHIRLWIND BLASTER/*COMBAT BLADE

Whirlwind Blaster är ett av legionärernas standardvapen. Ursprungligen är det en mänsklig konstruktion, men den har förändrats av legionens mörka teknologi. Vapnet är förbättrat på många underliga sätt, men det är också mycket instabilt och har lätt att explodera. Ett tillägg till grundvapnet är den kraftiga klingan; en sågtandad, vibrerande bajonett som fästs under pipan. Legionärerna använder sina combat blades i vildsinta närstridsattacker.

WHIRLWIND BLASTER
Skada 10 Räckvidd Obegränsad

***COMBAT BLADE**
Skada 12 Räckvidd Närstrid

***AZOGAR** Azogaren är ett närstridsvapen bestående av en stav med en roterande såg i ena änden, och den används som en kort lans eller ett extremt långt svärd. Sågklingan roterar mycket hastigt. Azogaren kräver blod när den används, vilket den drar från användaren – nefariten måste spendera 1 handling per runda för att hålla den vaken och alert, men får därefter utnyttja den fullt ut. När den inte behövs kan vapnet slumra in, varvid det inte kräver någon energi. Det tar 1 hel spelrunda att väcka en sovande azogar. Vänd på kortet för att visa att vapnet sover, något som det även gör när spelet börjar. Om nefariten representeras av en truppbricka placeras initiativbrickan på azogarkortet när vapnet väcks.

(Obs: på kortet har asteriskerna för dubbel vapenskada fallit bort!)

Skada **12 Räckvidd Närstrid

ALIMAHN Slå en gång inför varje ny runda för att bestämma den aktuella attackstyrkan. Varje lyckad attack som görs bedövar en motståndare i 1 spelrunda. (Attackstyrkan är densamma som färdighetsvärdet.)

NEFASTI Nefastin är en eldkastare som slungar ut brinnande plasma. Figurer som överlever flammorna får under nästa runda inte göra något annat än flytta på spelplanen medan det klibbande ämnet brinner ut.

Vapnet producerar sin egen information, men det tar en stund – nefastin kan därför bara avfyras varannan spelrunda.

Skada **10 Räckvidd 8 rutor

NAFAI Denna självstyrande projektil kan användas 1 gång. Vapnet är ungefär stort som en fotboll och rör sig runt hörn och anfaller alla fientliga figurer den kan nå fram till. Sammanlagt rör den sig 8 rutor på spelplanen, och kan då flytta rakt genom alla rutor som innehåller figurer (den flyger ovanför figurerna och gör plötsliga utfall nedåt).

Skada 10 Räckvidd 8 rutor

GRETCHJAKTH Gretchjakthen skickar ut roterande, vassa skivor som ger svåra skador. När den används kräver den blod som den tar från användaren – nefariten spenderar 1 handling per runda för att hålla den vaken. När den inte behövs kan



THE BLOOD BERET

Under förbandets mångåriga existens har det skapats djupa och detaljerade ceremonier, seder och traditioner som baskrarna själva tar högst allvarligt på. Den viktigaste av de traditionella ceremonierna är givetvis baskerutdelningen. När den unge aspiranten efter ett och ett halvt års grundutbildning tilldelats den blodröda baskern under högtidliga ceremoniella bestyr träder han in i den obrytbara gemenskap som binder samman baskrarna. Från och med nu är han en av vapenbröderna i solsystemets namnkunnigaste specialförband. Soldaten kommer att tjäna och vårda Blood Berets motto: "We'll be there!"

UNIFORMER OCH UTRUSTNING

Blood Berets uniformering är enkel och praktisk. Man bär alltid uniformer med kamouflage anpassat efter krigsskådeplatsens miljö. Attackrust-



ningar och övrigt pansar följer samma kamouflagemönster. Alla soldater bär ett headset, dvs en fast mikrofon och ett par hörlurar för att kunna kommunicera inom den egna gruppen. En mindre scanner ingår i stadardutrustningen. Med hjälp av denna kan man söka av det närmaste området för att avslöja fientlig aktivitet.

Den enskilde soldaten är utrustad med Imperials standardfälthandvapen, en Imperial Intruder, ett höghastighets automatvapen med brandspränggammunition. Officerare och veteraner har rätt att bära ett enhands automatvapen och en chainripper för närstridssituationer.

vapnet slumra in, varvid det inte kräver någon energi. Det tar 1 hel spelrunda att väcka en sovande gretchjakth.

Vänd på kortet för att visa att vapnet sover, något som det även gör när spelet börjar. Om nefariten representeras av en truppbricka placeras initiativbrickan på gretchjakthkortet när vapnet väcks.

Skada **13 Räckvidd Obegränsad

***NEKROLANS** Nekrolansen är ett extremt långt tvåhandssvärd tillverkat av svart brosk. Vapnets längd gör att användaren kan anfalla från en ruta bort (han behöver alltså inte befinna sig i en angränsande ruta). Av samma skäl kan nekrolansen inte användas i alltför trånga passager (om den anfallna figuren eller användaren befinner sig i en korridor som är högst en ruta bred).

Skada 12 Räckvidd Närstrid

***BOHNARS KLOR** Motorsågsliknande apparat med svarta klor istället för kedja. En normal motorsåg kan få sin kedja avsliten, något som aldrig kan hända med klorna eftersom de är en del av vapnets levande tassar.

Skada **8 Räckvidd Närstrid

BELITSHE Stort, svart gevär, känt som Algeroths gåva. Vapnet avfyrar grovkalibriga kulor, har två handtag och är bemängt med vassa kanter och otäcka spetsar. Belitshen används framförallt av de urstarka raziderna. Den version som används av nefariterna skiljer sig från dessa genom att inte ha de kraftiga klingor som sticker ut nedanför pipan, men det är trots det ett skräckinjagande vapen.

Skada 12 Räckvidd Obegränsad

MODIFIKATIONER TILL FÄRDIGHETSKASTEN

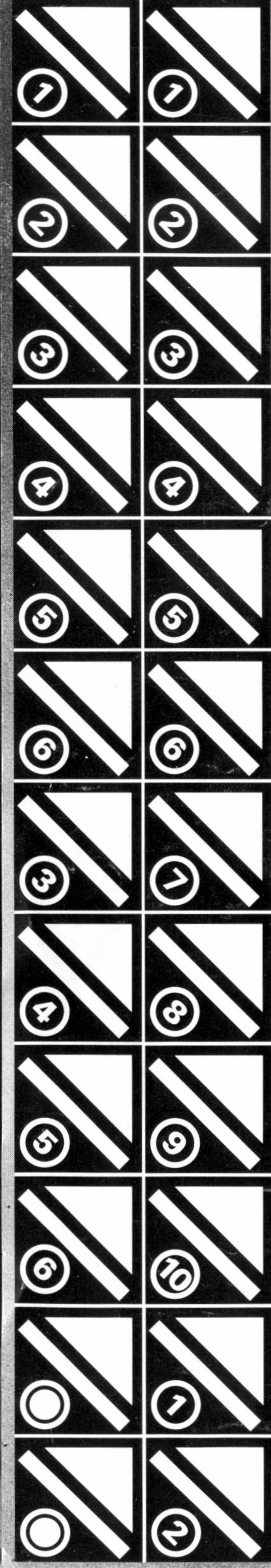
OMSTÄNDIGHET	MODIFIKATION
Målet eller anfallaren befinner sig i snårskog	–2 att träffa*
Målet eller anfallaren befinner sig i djungel	–4 att träffa*
Närstridsattack bakifrån	+2 att lyckas/+2 skadepoäng
Anfallaren siktar	+4 att lyckas/+4 skadepoäng
Skjuta under framryckning	–4 att träffa
Målet i skydd bakom ett hörn	–4 att träffa

** Gäller inte om skytten befinner sig i utkanten av snårskogen eller djungeln.*

UTRUSTNINGSEFFEKTER	MODIFIKATION
Gehenna Puker	+2 på missilvapen
Shellshocker	–2 på missilvapen
Järnnäve	+2 i närstrid
Cybernetiskt öga	+2 på missilvapen
Sonar	+2 i närstrid
Pansar	+2 rustningspoäng
Hyperaktivator	+4 i initiativ
Psykhjälm	+4 i initiativ



31



ÄVENTYRSSPEL